

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan yang sudah dijabarkan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan media Dakon Koper
  - a. Tahapan awal dari model pengembangan ADDIE adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa serta analisis materi. Analisis kompetensi dasar matematika yang digunakan SDN Mojolangu 5 Malang mengacu pada Permendikbud No 24 Tahun 2016. Analisis karakteristik siswa kelas IV bahwa siswa sangat aktif dalam pembelajaran, sangat partisipatif apabila mengikuti pembelajaran yang berunsur permainan, namun sangat mudah cepat bosan sehingga sering tidak memperhatikan guru. Untuk analisis materi yaitu menganalisis materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan, dalam penelitian ini merangkum materi KPK dan FPB yang sesuai dengan media Dakon Koper.
  - b. Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap perancangan ini berdasarkan untuk siapa media dibuat, kompetensi apa yang ingin dicapai, strategi apa yang dilakukan dan bagaimana evaluasi dari pengembangan produk serta tentang menyusun materi pada pembelajaran

- c. Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini dibagi lagi 2 tahap, yaitu pertama tahap perancangan dan pembuatan media, yang kedua adalah tahap validasi. Tahap perancangan media dimulai dengan membuat konsep media, memilih bahan media, membuat media sesuai konsep, lalu selanjutnya mengkaitkan materi dengan media. Setelah media sudah jadi, maka selanjutnya melakukan validasi ke para validator ahli, diantaranya yaitu:

Validasi ke validator ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 98% yang mendapat kategori sangat layak, sangat valid untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ke validator ahli materi pembelajaran mendapatkan persentase 95% yang mendapat kategori sangat layak, sangat valid untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ke validator ahli pembelajaran mendapatkan persentase 91% yang mendapat kategori sangat layak, sangat valid untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

- d. Tahap ke empat yaitu tahap implementasi atau pelaksanaan. Media Dakon Koper diuji cobakan dengan subjek 33 siswa kelas IV di SDN Mojolangu 5 Malang pada tanggal 31 Januari 2019. Dari pelaksanaan tersebut, didapatkan bagaimana kemenarikan dan kebermanfaat media Dakon Koper pada pembelajaran matematika tepatnya materi KPK dan FPB.

- e. Tahapan terakhir merupakan tahap evaluasi. Tahapan evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif dimana evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media untuk menyempurnakan media.

## 2. Kemenarikan Media Dakon Koper

Kemenarikan dari media Dakon Koper diukur dari angket penilaian respon siswa. Pada tahapan impelmentasi untuk uji coba produk media Dakon Koper memperoleh data respon siswa yaitu dengan persentase 98,9% dari 33 responden. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Dakon Koper dinyatakan sangat layak, menarik dari sisi tampilan, dapat mempermudah pemahaman siswa dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini berdasar dari angket yang telah diisi secara mandiri oleh siswa, yang memuat dari aspek kemenarikan media Dakon Koper.

## B. Saran

1. Diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih efisien dalam waktu dan biaya pada pembelajaran matematika
2. Pengembangan selanjutnya semoga bisa membuat media Dakon Koper dengan ukuran yang lebih kecil serta lebih ringan.